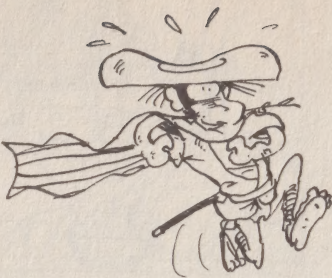


モンキー・パンチ
Monkey
Punch
Special Interview

「できる限り、絵だけで
漫画を
表現したかったんです」

サイレント漫画として、絶大な人気を誇る『一宿一飯』。
モンキー・パンチが『一宿一飯』の制作裏話を語る。

セリフがないので、外国人
に人気が高かったのも納得。



サイレント漫画は、万国共通なんだよ。

——『二宿一飯』は、どれくらいの間連載していましたか。

MP 『週刊サンケイ』という雑誌がありましてね、そこに連載してました。ずいぶん、長いこと描きましたよ。14年間もやっていましたから。僕の連載の中では、『ルパン三世』より長く、連載の最長記録ですね。

——サイレント漫画、とよく言われますが……。

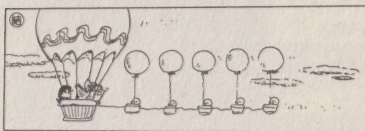
MP うん。でもね、描きはじめの頃は、この本にも入っているようにセリフがあるものもあつたし、長いストーリーのものも、けっこうありましたね。おもしろいのはね、この『二宿一飯』は、外国の方にも喜んでもらえたみたいです。セリフがないわけだからね。セリフがなくて意味がわかれば、それは万国共通だよな（笑）。

——絵だけでオトそうというのは、漫画家になりたての頃から考えていたんですか？

MP そうですね。若いときから意識していましたね。要するに、絵だけでどこまで漫画として表現できるかと、絶えず考えていました。

そうそう、この間飲んでいて演歌の話になったんです。そこで、「僕は演歌をカラオケで聴く」って言ったんですよ。歌うんじゃなくて、聴く

モンキー・パンチ氏は数多くのサイレント漫画を手掛けてきた。右の「UPUPバルーン」もその代表作の一つ。



んです。言葉って、時にはじゃまになるんですね。歌詞がないのを聴くのが好きなんですよ。下手に詩が入ってくると、「私はこんなかわいそうな女なの、わかってよ」みたいな、しつこく感じられるときがあるんです。そんなもん、「いいかげんにせいよ！」と言いたくなってしまふんで、言葉が入っている演歌は聴きたくないんです。例えば、ジャズ……英語の曲なんかはよく聴くんです。というのはね、言葉の意味がよくわからないから聴くんですよ。歌詞の内容がわかつちゃうと、それに引きずられてしまふ

でしょ。あれが、僕はあまり好きじゃないんです。

——絵のほうも同じ、ということですか……？

MP そうですね。要するに、絵もセリフでわからせるのを極力避けたいんですよ。なんか理屈っぽくなっちゃう。絵で表現できるところは表現したいというのはありましたね。昔からそうだった。

「風」をテーマにした素晴らしい彫刻に出会って……。

——漫画を描く上で、そんなふうを考えるようになったきっかけはあつ

たんですか？

MP きっかけというわけではないんですが……。若かった頃、二十代の頃は、美術展覧会が好きでよく見に行っていたんです。二科展とか日展とか、上野あたりの美術館とかでやっているときあるでしょ。それでね、あるとき素晴らしい作品に出会ったことがあるんです。

——絵画でしたか？

MP いや、彫刻でした。どういう彫刻かというと、「風」をテーマにした作品。男の人が帽子をかぶっているんですけど……。こんなふうになっているんですよ（手で帽子を押さえているそぶり）。それで、コートがヒューッとなびいていて。風に向かって歩いているとこんなですよ。あれ見てねえ……。僕ら、漫画を描くとき、風の感じを出すために線を入れて表現をしてみうんですよ。

——漫画家の先生たちは、よく絵柄に斜めの線で、風を表現なさってますね。

MP そうです、そうです。でも、彫刻ですから、それがまったくないわけですよ。ただポーズだけでした。それでも、風の感じが……。強烈な風が感じられるんですよ。これが、やつぱり絵だ！ そう思いましたね。

——たしかに、ポーズだけで「風を表現する」なんてすごいですよ。

独特の視点で、日常のあらゆる場面からアイデアを生み出す。



コマ漫画は、ストーリー漫画より難しいかも。

MP それは、ぼくらにとつては要するにセリフなんです。その彫刻を見たからだけではないと思うんですが、セリフに書いている言葉を絵で表せないか、ということ、絶えず考えていましたね。

——「宿一飯」を描いていて、困ったことはなかったですか？

MP いやいや、しょつちゅう困ってましたよ。一本の漫画を描き出したときは、最後の「結（オチ）」なんていうのはまったくわかってないです。それから、それで最後になって困ったな、どうやってオトそうか、なんていつも悩んでいましたね（笑）。

——ストーリー漫画と比べると、描く時の大変さはどうなんでしょう？

MP 「宿一飯」のようなコマ漫画には、「結」に意外性がなければダメですね。それも、道理に合った意外性、というやつです。例えば、レースの話を作ったとしましょう。すると、「起」でF1に出てくるようなマシンと自転車が出てきて、「結」は自転車が勝ったら意外性があるかもしろい。でもね、「承」「転」で、どうやって自転車に勝たせるのかを考えるのは、とても難しいんです。ムダのないコマ漫画はストーリー漫画よりも難しいかもしれません。毎回、アイデアを考えるのにとて

苦労しましたね。

——アイデアは、どんなところからヒントを得るのですか？

MP 日常生活のすべてからアイデアは拾うんですね。アイデアがポツンと生まれたら、最初は絵的に考えてしまうんです。最後までしてもオチない場合もあるんですよ。下描きの段階で、どうしてもオチない場合は、最後のコマは下描きやめちゃいますね。最後のコマだけ下描きなし。それで実際にスミを入れていって、一気にドーンとオトしちゃう。

——下描きなしで……描いてしまうんですか？

MP 要するにね、ああいうものっていうのはね、勢いですよ。ダーっと描いていって、最後にドンと「結」を決めるときは調子いいんですよ。最後はこうしようと思って描いていったときの「結」っていうのはつまらないことが多いもんですよ。アイデアを練って、練って、練って描いていって、どうだあ！みたいなときは、読者の反響は意外と少ないですね。その反対で、もうアイデアにつまってしまつて、絵も自分で見ても雑だなあ、なんて感じる時があるんです。しかも締め切りまでに、もうほとんど時間がない。とにかく仕上げなきゃ、という時だね。そういう時に描きあげた漫画のほうが、かえって読者の反響があるものなんですよ。何ごとでもいいきりが大事なんです（笑）。